

TOUR DE FRANCE

Revivez les grandes heures de la plus prestigieuse course cycliste du monde.

Nombre de joueurs : 2-4

Contenu

1 plateau de jeu ● 48 cartes-Course, 4 cartes-Sprint et 44 cartes de 4 couleurs ●
20 cartes-Risque de 2 couleurs ●
14 cyclistes: 1 Maillot Jaune, 1 Maillot Vert et 12 autres cyclistes de 4 couleurs ●
16 pions de marquage ● 1 tableau de classements individuel et par équipes

But du jeu

Etre sacré "Vainqueur du Tour" en gagnant le plus de points aux classements individuel et d'équipes.

Préparation du jeu

1. Les coureurs choisissent la couleur de leur équipe et placent leurs trois cyclistes, les uns derrière les autres sur la bande de leur couleur, au départ de la 1^{ère} étape. Le Maillot Jaune et le Maillot Vert sont mis de côté.
2. Chaque joueur reçoit quatre pions de marquage.
3. Il faut séparer les cartes-Risque des cartes-Course, les mélanger séparément et les placer en deux tas à côté du plateau de jeu. Les joueurs tirent au sort pour désigner le donneur de la 1^{ère} étape. A l'étape suivante ce sera le joueur qui se trouve à sa gauche, et ainsi de suite.

Règles du jeu

Le Tour se joue en cinq étapes: trois classiques (1^{ère}, 3^e et 5^e), un Contre la montre par équipes (2^e) et un Contre la montre individuel (4^e).

1^{ère} étape

1. Le but de cette étape est d'avoir son équipe la première au complet à l'arrivée. Un bonus est aussi accordé à l'équipe qui compte au moins 2 cyclistes dans les trois premiers. D'autre part, un joueur peut également marquer des points au classement individuel, d'après l'ordre d'arrivée ou la combativité de chacun de ses coureurs. Afin d'établir votre tactique, étudiez le Tableau des Points à l'intérieur de la boîte.
2. Les cartes-Course
 - a. Le donneur prend le tas de cartes- Course et distribue, sans les retourner, quatre cartes par joueur; il dépose ensuite le reste du tas, face contre table, à côté du jeu. Le joueur assis à sa gauche commence à jouer et la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - b. Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer aux autres. Il y a des cartes de quatre couleurs différentes: rouge, bleue, orange ou blanche. Sur chacune d'elles figurent trois chiffres, par exemple 1-1-1, 2-0-0 etc. Ces trois chiffres indiquent de combien de cases vous devez avancer vos trois cyclistes: la carte 1-1-1 signifie que vous avancez vos trois cyclistes d'une case chacun, la carte 2-0-0 indique qu'un seul de vos coureurs avance de 2 cases et que les deux autres restent sur place.
 - c. Quand c'est à votre tour de jouer, vous choisissez une carte, vous la déposez sur le jeu et vous avancez vos cyclistes selon les indications qu'elle vous donne.
 - d. Si la carte jouée est de la couleur de votre équipe, vous pouvez avancer 1 de vos coureurs d'une case supplémentaire. (Ceci ne s'applique pas aux cartes-Sprint 3-2-1).
 - e. Quand vous avez joué une carte et avancé vos cyclistes, vous prenez une nouvelle carte de façon à en avoir toujours quatre en main.

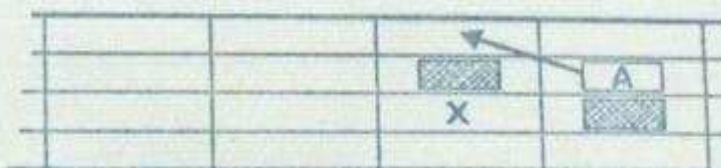
3. Déplacement des cyclistes

- a. Pour avancer vos coureurs, vous les déplacez en ligne droite ou en diagonale (voir schéma 1), suivant n'importe quelle combinaison désirée.

Schéma 1:
3 déplacements permis
au coureur A.



Schéma 2:
Dans ce cas, le coureur A
ne peut pas avancer
sur la case X.



Cependant, vous ne pouvez pas glisser un de vos coureurs entre deux cyclistes occupant, en diagonale, deux cases adjacentes à la vôtre (voir schéma 2).

- b. Vous ne pouvez pas non plus reculer vos cyclistes ni les déplacer latéralement.
c. Si vous ne pouvez utiliser toute la valeur de la carte que vous jouez, avancez vos cyclistes autant que possible.
Si vous ne pouvez pas bouger du tout, déposez 1 carte, tirez-en une nouvelle et jouez-la immédiatement.

4. Le Maillot Vert

Le cycliste qui passe le premier la ligne verte marquant la moitié de l'étape, gagne le Maillot Vert et des points au classement individuel (voir Tableau des Points). Pour cette performance, le joueur à qui il appartient remplace ce cycliste par le vert qu'il garde jusqu'à la ligne verte suivante où le Maillot Vert peut être gagné par un autre coureur.
Exception: voir "Le Maillot Jaune" 9c.

5. Les cartes-Risque

- a. Chaque fois que l'un de vos cyclistes s'arrête sur une case marquée par un point rouge, vous tirez une carte-Risque, à moins que vous en ayez déjà une en main ou que vous veniez d'en jouer une à ce tour. Les cartes-Risque bleues sont favorables tandis que les rouges n'apportent que des ennuis.
b. Posez la carte devant vous en vue de tous les autres joueurs; vous la jouez immédiatement ou vous la gardez pour la jouer un peu plus tard au cours de l'étape, suivant les instructions qu'elle donne.
c. A moins qu'elle ne mentionne autre chose, la carte-Risque s'applique au cycliste qui s'est arrêté sur le point rouge.
d. Vous ne pouvez tirer aucun avantage d'une carte bleue concernant un cycliste qui a déjà fini l'étape.
e. Aucun cycliste de votre équipe ne peut franchir la ligne d'arrivée tant que vous avez une carte-Risque rouge en main.
f. La carte "chute" fait perdre un tour à tous les coureurs qui se trouvent sur des cases adjacentes en ligne verticale, horizontale ou diagonale.
g. Si un cycliste doit passer un tour, vous le retournez (en marche arrière) jusqu'à ce qu'il puisse continuer.
h. Lorsqu'une carte-Risque a été jouée, vous la retournez et la placez sous le tas.
6. Le jeu se déroule normalement. A tour de rôle, les joueurs jouent leurs cartes-Course et avancent leurs cyclistes. Ils zigzaguent entre les concurrents, essaient de leur bloquer le chemin et prennent des risques.

7. Arrivée

Au fur et à mesure que les cyclistes franchissent la ligne d'arrivée, vous les placez sur le tableau de Classement de l'étape. La course s'arrête dès qu'une équipe est au complet sur le tableau.

8. Les points

Faites alors séparément le compte des points gagnés au classement individuel et au classement par équipes. Pour inscrire les points, utilisez chaque fois un pion de marquage pour marquer les unités (à gauche de la 1^{re} ligne verticale noire) et un autre pion pour les dizaines (à droite de cette ligne).

9. Le Maillot Jaune

- Le premier cycliste qui passe la ligne d'arrivée gagne le Maillot Jaune. Le joueur à qui il appartient remplace son cycliste gagnant par le cycliste jaune pour toute la durée de l'étape suivante.
- Par la suite, le Maillot Jaune sera toujours passé à celui qui totalise le plus de points au classement individuel à la fin de chaque étape.
- S'il arrive, au cours des étapes ultérieures, que le Maillot Jaune passe le premier la ligne verte (et gagne ainsi le Maillot Vert), il conserve son Maillot Jaune mais marque néanmoins ses 3 points de Maillot Vert au classement individuel. Dans ce cas, c'est le 2^e coureur à passer la ligne verte qui gagne le Maillot Vert; il marque 1 point au classement individuel (voir Tableau des Points).

2^{ème} étape: Contre la montre par équipes

- Au cours de cette étape, votre équipe doit essayer de passer la ligne d'arrivée le plus rapidement possible. Vous devez rester dans vos couloirs pendant toute la durée de l'étape: vous ne pouvez donc pas dépasser ou bloquer vos concurrents.
- Les cartes-Risque et le Maillot Vert sont mis de côté pendant cette étape. Vous utilisez les cartes-Course et marquez vos points comme pour la 1^{re} étape.
- Lorsqu'une équipe est au complet à l'arrivée, les autres joueurs terminent néanmoins le tour de table commencé, ceci afin d'établir s'il y a ou non des ex-aequo. Marquez vos points au classement par équipes, les coureurs n'enregistrent pas de points individuels à cette étape.

3^e étape

Cette étape se déroule comme la première.

4^e étape: Contre la montre individuel

- Pour ce contre la montre individuel, chaque joueur fait courir un membre de son équipe.
- Le but de cette étape est de boucler le circuit le plus vite possible c.à.d. en utilisant le moins de cartes possible.
- Les cyclistes partent deux par deux, chacun restant dans son couloir. Quand il n'y a que trois joueurs, le 3^e part seul, dès que les deux autres ont terminé.
- Placez les 2 premiers cyclistes l'un à côté de l'autre sur leur case de départ. Le donneur distribue, sans les montrer, dix cartes-Course à chaque joueur. Les cartes-Risque ne sont pas utilisées pendant cette étape.
- Les deux joueurs posent simultanément une carte de leur choix sur le jeu. Ils additionnent chacun les trois chiffres de leur carte et avancent leur cycliste de leur total respectif.
Par exemple: le joueur A joue "2-1-1" et le joueur B joue "1-0-0", A totalise 4 points et avance son cycliste de 4 cases. B n'ayant qu'un point avance son cycliste d'une case seulement. La couleur des cartes ne compte pas pendant cette étape.
- S'il arrive que les joueurs n'aient plus de cartes, le donneur en distribue dix autres et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux cyclistes passent la ligne d'arrivée.
- Quand tous les joueurs ont terminé, ils comptent, chacun à leur tour et à voix haute, le nombre de cartes qu'ils ont utilisées: celui qui en a le moins est le vainqueur et marque 6 points au classement individuel (voir Tableau des Points). En cas d'ex-aequo les joueurs en question rejouent pour se départager.

5^e étape

Cette étape se déroule comme la première.

Le Gagnant

Le Grand Vainqueur du Tour est celui qui a le plus de points en additionnant ses points aux deux classements.

Un jeu de Donald Bostock

MB France BP 13 73370 - LE BOURGET-DU-LAC Tél. (79) 33.61.81.